

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-209593

(P2001-209593A)

(43) 公開日 平成13年8月3日(2001.8.3)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード*(参考)
G 0 6 F 13/00	3 5 1	G 0 6 F 13/00	3 5 1 G 5 B 0 5 0
3/00	6 5 1	3/00	6 5 1 A 5 B 0 8 9
G 0 6 T 15/70		15/62	3 4 0 K 5 E 5 0 1

審査請求 未請求 請求項の数 3 書面 (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願2000-56525(P2000-56525)

(22) 出願日 平成12年1月25日(2000.1.25)

(71) 出願人 598035680

合資会社研究支援センター

宝塚市逆瀬川2丁目7番地31号

(72) 発明者 平野 浩太郎

宝塚市青葉台2丁目4番9号

Fターム(参考) 5B050 BA08 BA09 BA16 FA02

5B089 JA31 JB03 KA18 LB18 LB21

5E501 AB16 BA17 BA20 FA15 FA27

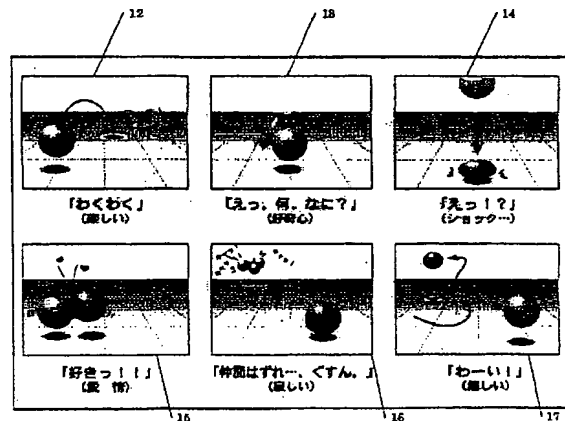
(54) 【発明の名称】 3次元アニメーションによるメール

(57) 【要約】

感情を効率良く伝達するために、文字と3Dアニメを併用した表現法を用いることを特徴とする電子メールシステム

【課題】テキストのみの電子メールでは感情を効率良く伝達することができない。

【解決手段】3Dアニメによって感情を表現したコンテンツを電子メールで送信する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】3次元のアニメーションによって、テキストだけでは表現しにくかった感情等も表現し、それを電子メールやインターネット上で用いて効率よく情報を伝達する手段

【請求項2】請求事項1の手段によって、コミュニケーションを行うことを目的とする携帯電話機などの電子装置と、その上で使用するコンテンツ

【請求項3】請求事項1の手段を実現するソフトウェアまたは専用の電子装置

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は現在テキストが中心である電子メール等の情報伝達手段に、3Dアニメの手法を用いて、人の意志を効率よく伝達する方式に関する。

【0002】

【従来の技術】現在、個人の意思を第三者に伝える場合は、インターネットの電子メールで見られるように、単純なテキストを用いて文字だけで情報を伝達していることが多い。

【0003】一方、マンガ本では文字と絵を効果的に使って感情を表現し、読者は文字を読むよりも先に全体のイメージを絵から読みとっている。このように、ドキュメント中に画像やイラストが添えられていると、直感的に内容を理解することができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】電子メールのような文字だけによる表現では自分の気持ちが相手に十分に伝わらないこともあり、コミュニケーションをスムーズに行うためにはイラストなどを利用して直感的に感情を伝達することが課題である。

【0005】

【課題を解決するための手段】本発明は上の課題を解決するためになされたものであり、文字だけの単純なドキュメントに、3次元アニメーション（以下3Dアニメ）の動きを加えて感性豊かに気持ちを表現することによって実現するものである。

【0006】まず、マンガ本における感情表現の方法を発展させ、3Dアニメを使って感情を表現する場合の基本パターンを分類する。

【0007】次に、「楽しい」、「寂しい」という感情を相手に伝達するための3Dアニメの手法を提案する。まず、「さそい」、「伝言」など具体的場面での文字による表現と3Dアニメによる表現の例をあげ、文字だけでなく3Dアニメ動作を加えることによって、直感的に相手に意思が伝達できることを述べる。

【0008】最後に、文字だけのメッセージでも効果的に伝える3Dアニメの応用例を述べる。

【0009】

【発明の実施の形態】3Dアニメにおける感情の表現と対比するために、まず2元平面上に描くマンガにおける表現を考察する。マンガでは、幼児から年配の人まで理解できる感情表現の手法がすでに定着している。図1はマンガにおける感情表現の例を示す。マンガの作者は、誰もが共通に認識している感情のマンガ的記号例えば1の普通の状態、2のひらめく、3の照れる、4の機嫌が良い、5の焦る、6の怒る、7のおびえる、8の悔やむ、などを用いることで、その感情が含まれた絵を描いている。感情を表現した絵とそこに添えられた文字による相互関係によって、感情表現の幅が広がり、また読者は作者の意図する感情を正確に読みとることができる。たとえば、5の焦りや不安のような感情は「汗」という記号を描くことで表現し、読者も「汗」から同様の感情を読みとる。これに文字が添えられると、さらに微妙な感情の違いを伝えることができる。

【0010】3Dアニメはマンガに比べて表現の自由度が高く、より感性豊かな表現が可能である。図2は本発明における動きの基本パターンの例であり、3次元空間にある立体物の基本的な動きを示している。9の「停止」、10の「垂直移動」、11の「水平移動」という3種類の動きがあり、これらの組合せおよび異なる速度によっていろいろな動きの表現が可能である。

【0011】図3はこの動きの基本パターンを組み合わせて作成した3Dアニメの例である。マンガ的記号を使って感情表現をしているマンガに比べて、記号的な動きで感情表現を試みた3Dアニメである。ここでは、具体的な形状がもつ意味を排除し、動きのみで感情を表現するために、最も基本的な立体物である球体を用いて例示した。

【0012】例えば、12の飛び跳ねる動作から、ときめく楽しい心の動きが感じられる。13のように後ろから前方へ大きく現れると好奇心が、また14のように上から落下して押しつぶされる動きでショックの気持ちを表現する。さらに15のような2つの物体のはしゃいだ動きによって愛情を表現したり、16のような広い空間にぼつんとたたずむ姿で、一人ぼっちの孤独感を読みとることができる。ふわふわした17の動きによって嬉しい気分を表現する。このように、立体物の記号的な動きから感情が伝わってくる。また、3Dアニメの特徴である奥行きのある3次元空間が、感情を効果的に表現する。さらに文字を添えることで、表現したい感情がよりわかりやすく伝わってくる。

【0013】

【実施例】以下の図面に示すいくつかの実施例によって、その詳細を説明する。基本動作で感情表現を試みた球体を、具体的な形状や文字に置き換えることで、この3Dアニメを生活の中で使用することが可能になる。図4は友人との間に交される活用例を示す。たとえば、「遊びに行きませんか?」という文章だけの電子メール

よりも、18の小さい「遊ぼう」という文字が飛び跳ねながら、19のように近くにくる方がより直感的に相手の感情が伝わってくる。

【0014】さらに、動きに文字を添えることで、動きと文字の相互関係により感情表現の幅が広がり、また微妙なニュアンスの違いを表現することができる。動きと文字の組合せによっては、「遊びに行きたくてワクワクしている気持ち」、「ねえ遊びに連れてってよとおねだりする気持ち」、「はにかみながら遊びに行きませんか?と誘っている気持ち」など、3Dアニメはこれらの微妙な感情の違いも感覚的に伝えることができる。

【0015】また、3Dアニメを応用すると、写真に感情を込めることもできる。二人が一緒に写っているだけの20の写真よりも、写真の上を21のハートマークが飛びまわっている3Dアニメの方が、二人の感情が感覚的に伝わる。このように文字だけの表現と比較すると、3Dアニメを用いた方が感情の表現力が高まっている。

【0016】図5は3Dアニメを家族で活用する例である。家庭内で交わされている簡単な伝言メモや、一人暮らしの娘、単身赴任しているお父さん、田舎に住むおじいちゃんおばあちゃんなど、離れた場所で生活する人への手紙や電子メールの代わりとしての応用が考えられる。家族だからこそ、かしこまらない素直な気持ちが気軽に伝わる。

【0017】たとえばお母さんが用意してくれるおやつを、子供は楽しみにしながら小学校から帰ってくる。お母さんが不在のとき「今日のおやつは、イチゴです」とメモが置かれているよりも、大好きなイチゴが22のように後方から23のように前方にごろごろと転がってくる3Dアニメの方が、嬉しい気分が盛り上がる。子供が喜ぶ姿を想像するお母さん。わくわくしながら冷蔵庫にかけつける子供。これらは親子の気持ちが伝わる3Dアニメの効果である。

【0018】また日常の出来事を家族で伝えることもできる。たとえば娘が父親に演奏の進歩した喜びを伝えるのに、遠くから24のようなメモをもって25のように前面に近づく表現も効果的である。

【0019】文字だけのメッセージでも、3Dアニメの効果を応用してストーリー化することで、豊かな表現を楽しむことが可能である。図6は3Dアニメのストーリー化による応用例を示す。たとえば、「あなたへ。明日は結婚記念日ですね。スウィート10ダイヤモンド、楽しみにしています。マユミ」というメモを読む主人。読み始める前から「ダイヤモンド」が目に入って、結論が見えてしまう。そこで、3Dアニメを応用して紙芝居風にアレンジすると、起承転結やオチを含んだ次のような文章を書くことができる。

26「愛するあなたへ」

(旦那：えっ?なんだよいきなり…)

27「明日は何の日?」

(明日?何の日だったっけ??)

28「そう、私達の結婚記念日」

(あ、そっか、結婚記念日か。忘れてた…)

29「スウィート10ダイヤモンド楽しみにしてるね。マユミ」

(げっげっ!!!)

1枚めくごとにドキドキする気持ちは、文字だけのメッセージでは伝わらないものである。このようにつくる楽しみ、見る楽しみによって、ユーモアに満ちた日常のコミュニケーションが楽しめるのも3Dアニメの特徴である。

【0020】

【発明の効果】単純なドキュメントにおける感情の表現に3Dアニメを用いた本発明は、日常生活の多くの場面で有効に活用でき、その結果、3Dアニメを利用した感情表現は、自分の気持ちをありのままに伝えたいという場面で、効果的な表現手法である。

【図面の簡単な説明】

【図1】マンガにおける感情表現の例

【図2】球体の動きの基本パターン

【図3】3Dアニメの感情表現における基本動作の例

【図4】3Dアニメの交友での活動例

【図5】3Dアニメの家族での活用例

【図6】3Dアニメのストーリー化による応用例

【符号の説明】

1 普通の状態

2 ひらめく

3 照れる

4 機嫌が良い

5 焦る

6 怒る

7 おびえる

8 悔やむ

9 停止

10 垂直移動

11 水平移動

12 楽しい

13 好奇心

14 ショック

15 愛情

16 寂しい

17 嬉しい

18 遠方にある文字

19 近づいた文字

20 2人の写真

21 動くハートマーク

22 遠方にあるいちご

23 近くにきた大きないちご

24 遠くのメッセージ

50 25 近づいたメッセージ

(4)

特開2001-209593

5

6

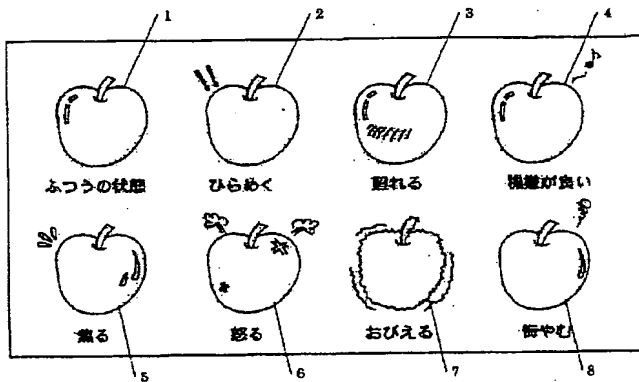
26 シーン1

* 28 シーン3

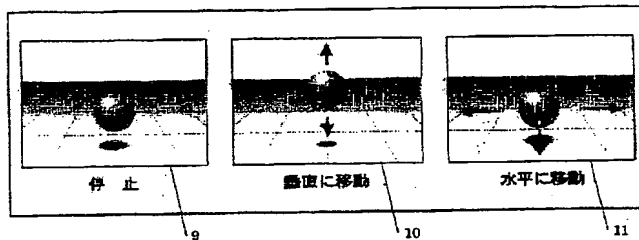
27 シーン2

* 29 シーン4

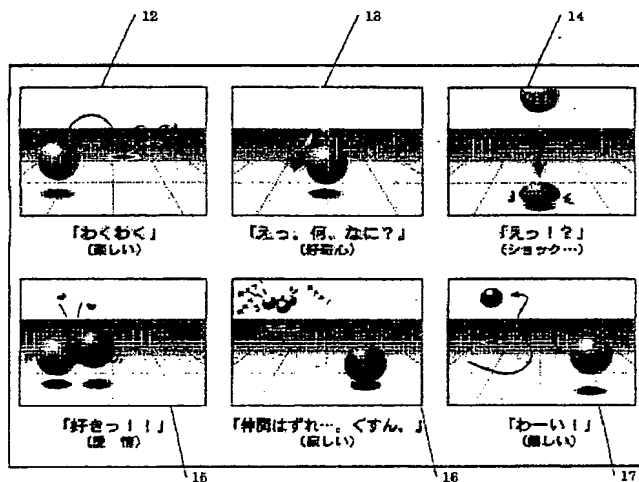
【図1】



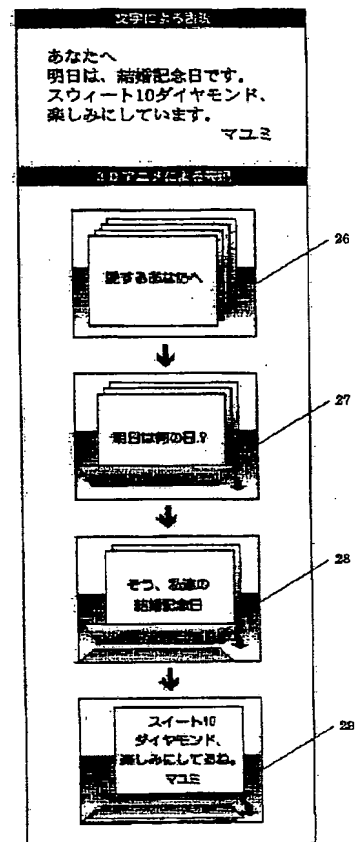
【図2】



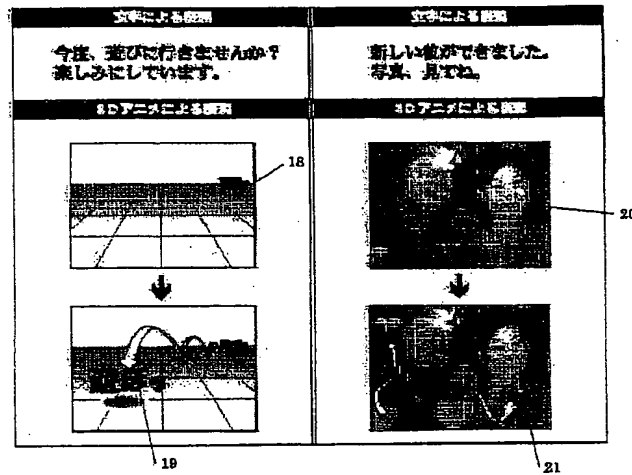
【図3】



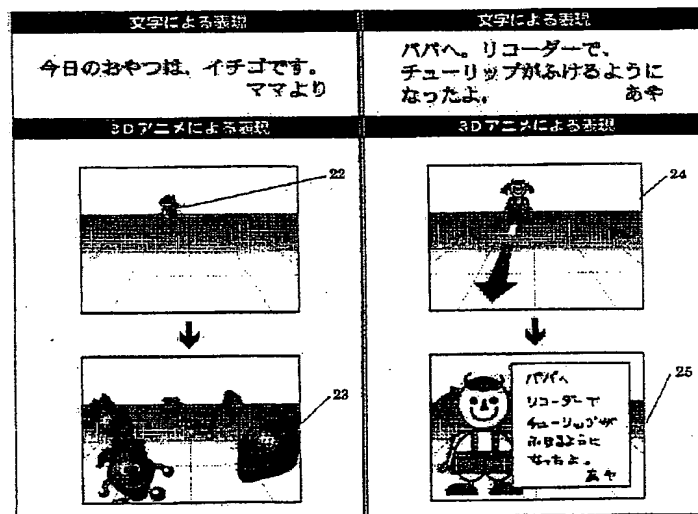
【図6】



【図4】



【図5】



THIS PAGE BLANK (USPTO)